



MATEU da  
MULA MANCA

SÉRIE ANIMADA : 10 X 25 MIN  
CRIADA POR RAFAEL VALENÇA E  
BERNARDO VALENÇA



# Primeira temporada O resgate da Mula

Mateu, um jovem rabequeiro, parte em uma jornada épica unindo aliados para resgatar sua melhor amiga: a **Mula Manca**. Eles precisam impedir que o autoritário Coroné Fragoso tenha acesso a um poder ancestral.

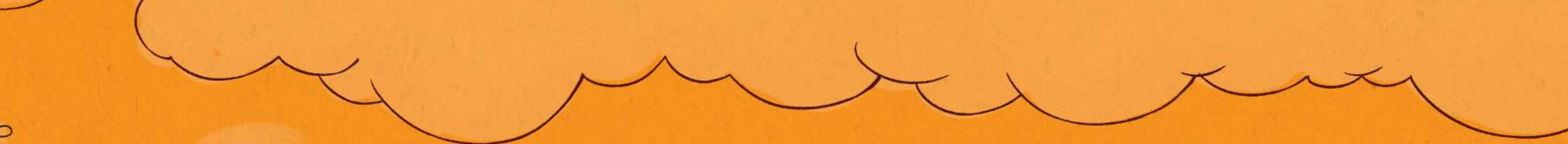
**TÍTULO:** Mateu da Mula Manca

**FORMATO:** Série animada • 10 x 25 min

**GÊNERO:** Aventura, Comédia, Ação e Fantasia

**PÚBLICO:** Jovem/adulto (12+)

**TOM:** Épico, cômico e emocionante



## Qual o papel da arte na luta contra a opressão?

Mateu da Mula Manca nasce do desejo de construir uma narrativa amparada nas tradições culturais como força motriz da história, buscando reinterpretar elementos do folclore brasileiro. Nas terras místicas de Piranambuco, elementos do maracatu, do cangaço, do carnaval e de outras expressões da cultura popular brasileira são reinterpretados através de uma aventura épica de música, magia e resistência. Um jovem rabequeiro precisa se erguer contra um regime autoritário para resgatar sua melhor amiga, a Mula Manca, portadora de um poder ancestral.

A série promove trilha sonora autoral, “compostas” por Mateu da Mula Manca, além de incorporar obras já cedidas do catálogo de Alceu Valença: ícone da música nordestina e dono de um repertório que tem a cara da série.

Aventura, construção mítica e resistência cultural orbitam a história de Mateu, esse jovem rabequeiro que está em busca de resgatar sua Mula Manca.

Mateu vai descobrindo sua força pouco a pouco e ao longo da jornada, reúne aliados que passam a compartilhar sua causa.

## A série

A temporada acompanha a transformação de Mateu: um jovem rabequeiro que está predestinado a ser o próximo Caboclo do Vento.

Na capitania de Piranambuco, o povo sofre com a opressão do Coroné Fragoso. Mateu é o único capaz de destruir o regime do Coroné.

Rabequeiro e nômade, Mateu é capaz de liderar, lutar e inspirar o próximo. Vive de apresentações clandestinas, tocando rabeça ao lado da sua melhor amiga, a Mula Manca, dançarina do espetáculo.

O concerto de Mateu é interrompido pelas forças do exército de Fragoso, enquanto ele cometia o pior dos crimes: cantar uma música falando mal do Coroné.

Na confusão, a Mula é acidentalmente levada pras mãos do ditador. Mateu parte em uma jornada para resgatá-la. Ao longo do caminho, ele vai fazer amigos, resolver conflitos, conhecer diferentes regiões, ajudar o povo oprimido e aprender muito.

Mateu e seu bando enfrentarão um exército de soldados sem identidade e criaturas míticas. Até acabar com a opressão do regime Fragoso sobre o povo de Piranambuco. O cravo mágico, alojado na testa da Mula Manca, abriga a força ancestral do lendário Caboclo do Vento. Sem saber, Mateu herdará esse legado e todo poder do Caboclo.

O confronto final simboliza a destruição da opressão e o início de uma nova era.

# PERSONAGENS





# MATEU

*Rabequeiro de primeira, impulsivo, criativo e confiante. Um jovem movido entre o senso de justiça e a alegria de viver.*

Inflexível, prepotente e desatento. Mateu confia demais no próprio instinto e talento. Age sem medir consequências e coloca todos em risco.

Herdou a rabeça encantada de Bastião, o Caboclo do Vento, dada de presente pela sua tutora, a Véia do Bambu. Esse instrumento também se transforma em uma lança poderosa, que tem vontade própria.

Ao lado de sua melhor amiga, a Mula Manca, faz espetáculos clandestinos contra o regime Fragoso. São atos de resistência, usa a música como forma de enfrentamento. Brincante, tudo que ele sonha é poder tocar pelo mundo, ao lado da Mulinha, sem ninguém pra censurar suas canções.

Inicia sua jornada em busca da Mula Manca. Ao longo do caminho, descobre que carrega um poder lendário. Não sabe, mas é o escolhido para ser o próximo Caboclo do Vento.

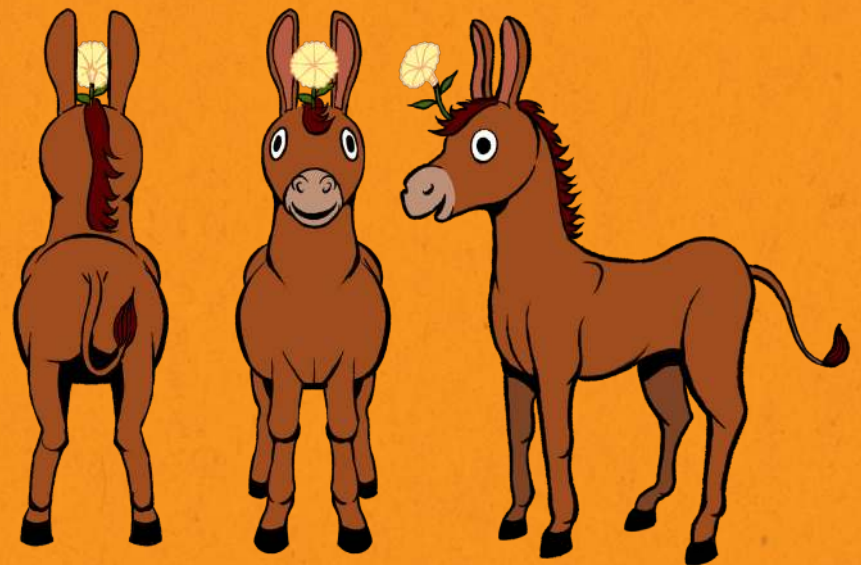


# MULA MANCA

*Dançarina de cascos cheios, sapateia como ninguém. A Mulinha é carinhosa, teimosa e viciada em cajá.*

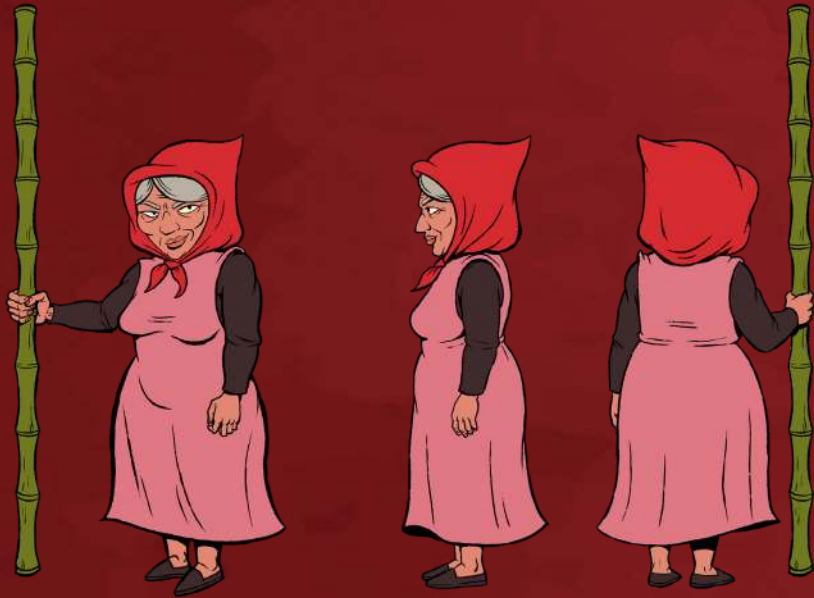
Quando filhote, a semente do Caboclo se alojou na sua testa, ramificando por todo seu corpo e dando origem a um lindo cravo. O cravo abriga o poder do lendário Caboclo Bastião. O cravo não pode ser arrancado da testa da Mula sem consequências fatais. Apenas um método secreto permite separá-los com vida.

Apesar de carregar um poder devastador, sua natureza é afetuosa e livre. A relação com Mateu é o coração emocional da série: dois seres que cresceram juntos, criados e treinados pela Véia do Bambu.





# VÉIA DO BAMBU



*Ninguém sabe o quão véia é a Véia do Bambu. Sabemos que ela é uma guerreira lendária, com tino para descobrir o próximo Caboclo do Vento.*

Ela guarda um conhecimento ancestral. No passado, treinou o Caboclo Bastião e o Caboclo do Vento anterior ao Bastião. Ela é ágil, forte e imprevisível.

A Véia do Bambu encontrou Mateu quando bebê, em cima de uma cesta carregada pela Mula Manca. Ela o criou e treinou a dupla para qualquer desafio. Ensinou para eles tanto música, folclore, dança, quanto luta.

A Véia é rígida em seu treinamento apesar do afeto por Mateu, esperava que ele fosse mais disciplinado como o seu antecessor, Bastião.

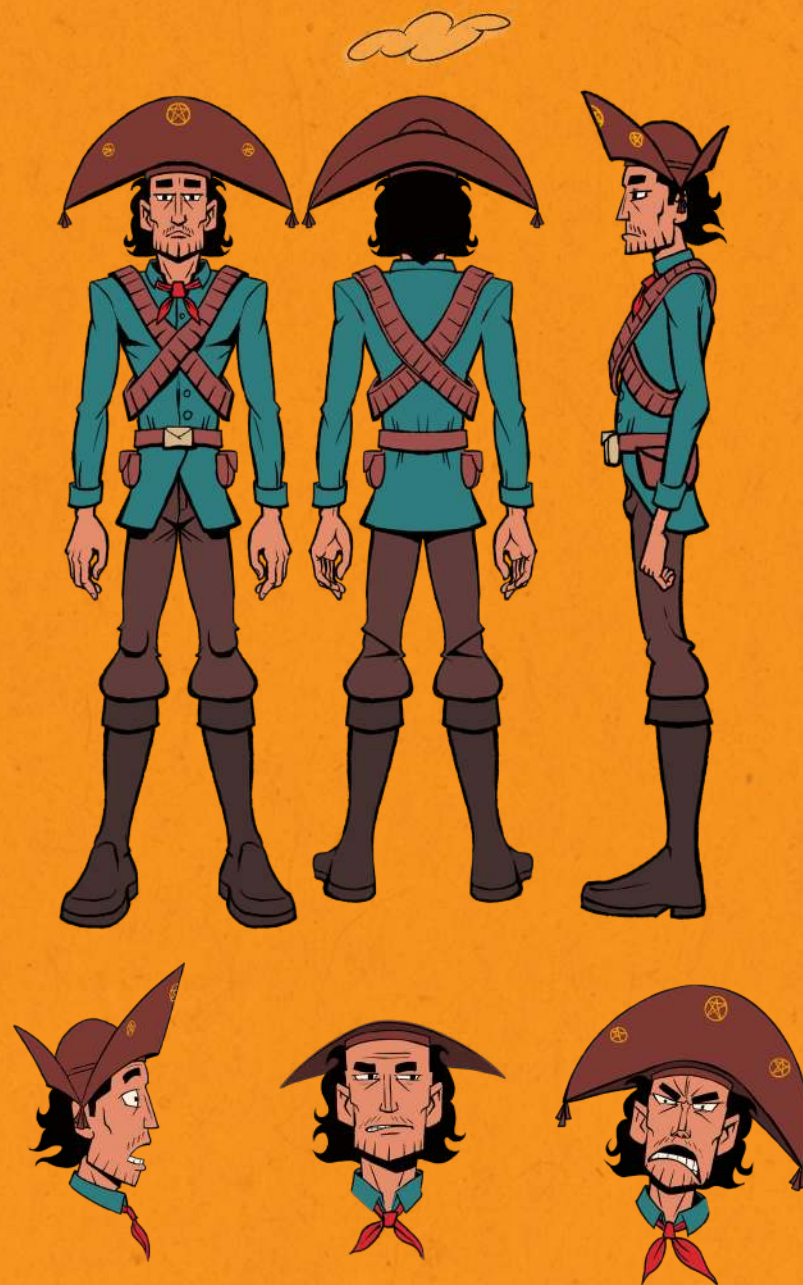


# JANUÁRIO VITALINO

*Ex-cangaceiro do bando de Lamparina e atual artesão do barro. Januário é um homem marcado pelo seu passado, desconfiado e pragmático.*

Funciona como mentor de Mateu, sempre tentando conter os seus impulsos. Sua habilidade de dar vida ao barro, o torna um aliado útil e poderoso.

É motivado por um sentimento de vingança, já que o Coroné Fragoso pôs fim ao bando de Lamparina, do qual participava. Por trás do humor seco e da dureza, existe alguém que já perdeu tudo e não quer ver isso acontecer de novo. Ele enxerga em Mateu um recomeço.





# LA URSA



*Imponente por fora e sensível por dentro, La Ursa é uma criatura de força extraordinária e coração delicado e traumatizado.*

Resgatada de um circo onde era maltratada, encontra no bando de Mateu um lugar de pertencimento, uma família. Se comunica com urros que só Mateu parece entender. É talentosa com artesanato e tem muito ritmo. Apesar do tamanho, a La Ursa é muito medrosa.



# YMIRA

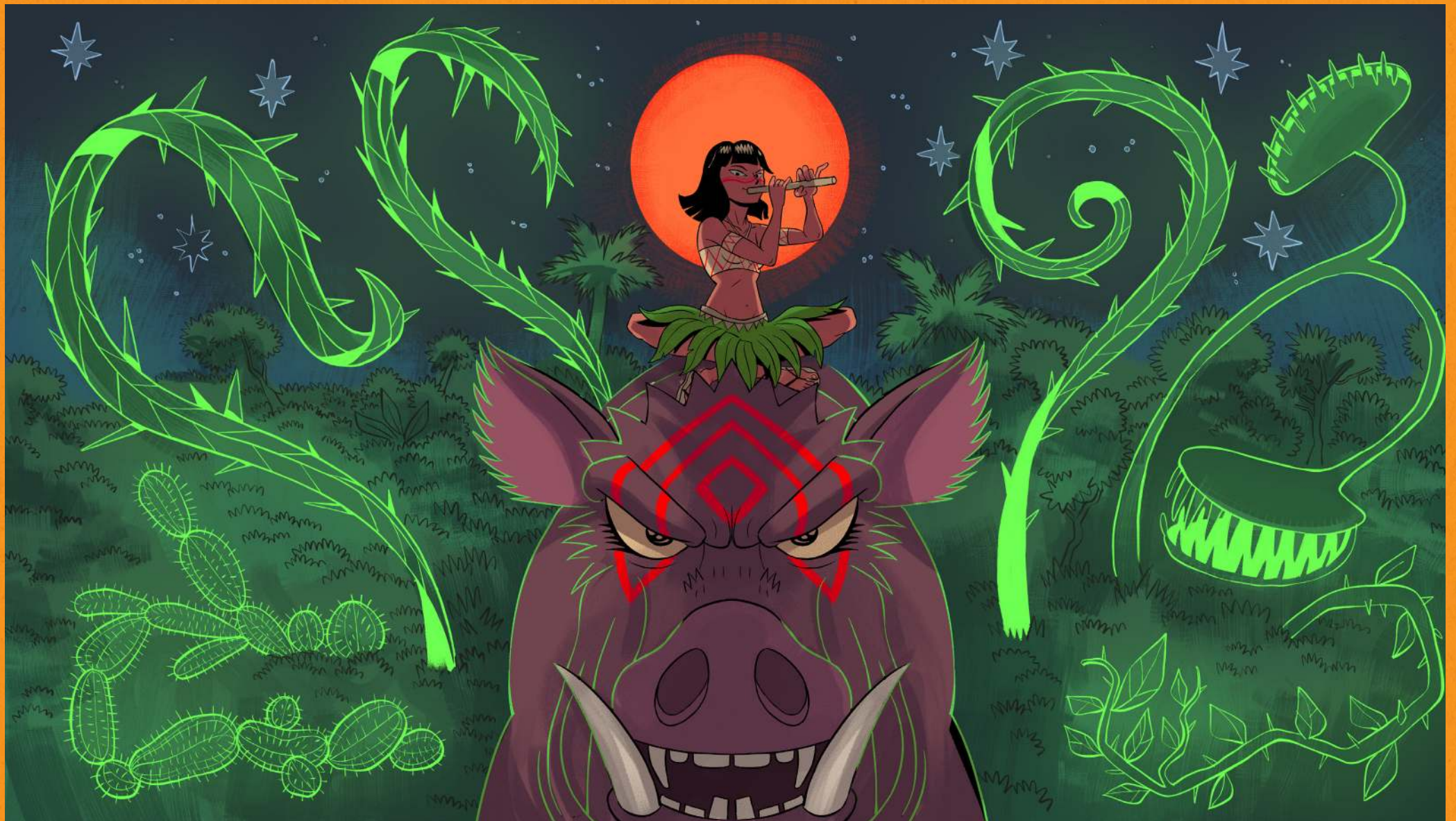
A mais habilidosa Guerreira da tribo dos Cariguaris. Ymira protege a Floresta dos Taiagu de invasores que ameaçam a fauna e a flora.

Sonha com a prosperidade de seu povo. Ymira não sabe disso, mas é a escolhida pelo Pajé para ser sua sucessora.

A música que toca no seu pífano tem o poder de fazer sementes mágicas brotarem e plantas crescerem. No combate, ela também usa o instrumento como zarabatana e atirando sementes mágicas com funções diversas.

Ymira é cautelosa, confiante, inteligente e estratégica. Tudo que Mateu faz no improviso, ela resolve com precisão. É, muitas vezes, o espelho dele.





# CORONÉ FRAGOSO



*Ditador autoritário e teatral, Fragoso governa através do medo, da censura e do controle absoluto.*

Em suas terras, falar mal dele é proibido. Qualquer manifestação cultural que fale mal do regime, deve ser imediatamente censurada e contida.

Narcisista, Fragoso trata todos ao seu redor com grosseria e desdém. A única maneira de acalmar o ânimo é com um saco de cajá, bem amargo.

Obcecado pelo Cravo do Caboclo, ele busca usar esse poder para reviver a grande serpente de fogo, o Boitatá. Com essa força, pretende expandir sua capitania e, quem sabe, tomar o Império para si.

Sua presença mistura humor, crueldade e grandiosidade. Um vilão tão carismático quanto perigoso.



# CAPITÃO BALBINO

*Braço-direito do Coroné Fragoso, Balbino é vaidoso e intenso. Não suporta o fato de ser calvo, nunca tira seu chapéu.*

Dotado de muita força e meio atrapalhado. É um ser cheio de contradições. Capaz da brutalidade extrema e de fragilidades emocionais escancaradas.

O Capitão patrulha Piranambuco em cima de uma Quimera voadora criada pela Doutora Dora, por quem é tremendamente apaixonado.





# CABOCLO BASTIÃO



O Caboclo Bastião, foi uma lenda que representou tudo aquilo que Fragoso tenta apagar, um símbolo de resistência cultural.

Ele foi a última, até então, encarnação do Caboclo do Vento. Maior rabequeiro de todos os tempos. Figura mítica da resistência cultural. Bastião é o Caboclo do Vento. Usa o poder do Cravo do Caboclo, controla o clima e as nuvens e protege o povo de Piranambuco de qualquer ameaça, seja um líder corrupto ou uma criatura lendária.

Herói do passado cujo espírito ainda se faz presente no mundo. Bastião viu seu fim em uma disputa lendária contra o temível Boitatá. Para derrotar a criatura, usou todo seu poder e a prendeu na semente do Cravo do Caboclo.

Virou mártir, a fonte de seu poder está adormecida no Cravo do Caboclo, hoje alojado na testa da Mula Manca.



# MITOLOGIA





# OS CABOCLOS DE VENTO

Desde que o mundo é mundo, um caboclo de vento é escolhido pelo cravo encantado para proteger a fauna, a flora e o povo.

Com seus poderes, dominam o vento e o clima, sendo capazes de moldar correntes de ar, formar tempestades e dar forma às nuvens, criando verdadeiros guerreiros: os Caboclos de Nuvem lutam e tocam instrumentos musicais.

A música é a fonte que amplifica sua força: quanto mais intensa e coletiva, mais poderoso ele se torna. Sua arma principal, a lança, pode se transformar em uma rabeça encantada, canalizando esse poder musical em energia física.



# BOITATÁ

Serpente de fogo adormecida pelo Caboclo de Vento Bastião. Sua chama ficou aprisionada junto com a semente do cravo.

Boitatá é um espírito que canaliza os sentimentos negativos e os transforma em força bruta. Sua força excede a de um Caboclo de Vento.

Dizem que quem olha nos olhos do Boitatá endoidece.

É uma criatura incontrolável, mas o Coroné Fragoso acredita no potencial militar da criatura. Com seu poder poderá tomar o império para si.

Na cultura Cariguarí, a aparição do Boitatá simboliza mudança de eras.



# AS MÁSCARAS DE AMBRÓSIO

Mestre Ambrósio é um vendedor de máscaras. Antigamente suas máscaras eram usadas em apresentações do Cavalo Marinho. Com função teatral, faziam o brincante se incorporar aos personagens.

Ao assistir o espetáculo de Ambrósio, Fragoso se intrigou quando notou uma figura específica usando a máscara do Soldado.

Ele viu nas máscaras o potencial para a criação de um exército leal. Fragoso sequestra o Mestre Ambrósio e em seguida o filho do Mestre. Para que o Coroné não maltrate a criança, Ambrósio precisa confeccionar quantas máscaras ele pedir.

As máscaras ocultam a individualidade da pessoa, sequestram a alma de quem as usa. Conecta a uma consciência coletiva, sempre obediente às ordens do regime.

A única pessoa que sabe como tirar as máscaras é o Mestre Ambrósio.

# UNIVERSO

*O Império Canáril, território ficcional inspirado em um Brasil atemporal, é dividido por capitâneas.*

A capitania de Piranambuco faz alusão direta a **Pernambuco** (Estado de grande ebulição cultural no Nordeste brasileiro), foco da primeira temporada.

CAPITANIA DE

PIRANAMBUCO

IMPÉRIO

CANARIL

MARIM DOS CAETES

ARCO VEIO

TRIBO DOS CARIGUARIS

SANTUÁRIO DO CABOCLÓ

MATA DO TALAGU

ARRECIFE

CABROCO

ENGENHO FRAGOSO

SERRA DA BORBOLETA

BREJO DA SUCUPIRA

PEDRA DO URUBU

SERTÃO

AGRESTE

SERRA DA BORBOLETA

ZONA DA MATA

LITORAL



## ZONA DA MATA

### CABROCÓ

Terra natal do Caboclo Bastião, cidade interiorana típica, marcada por uma grande estátua que homenageia esse ícone conterrâneo.

Zona canaveira, conhecida também por produzir os melhores cajás da região. A feira de frutas e artesanatos, é onde o ex-cangaceiro Januário Vitalino vende seus bonecos de barro.

**Manifestação popular:**  
Cavalo Marinho

### BREJO DA SUCUPIRA

Pequena vila, onde mora o velho Mané Motor, dono de um tamborete voador, capaz de atravessar longas distâncias.

A cidade está recebendo o Circo das Bestas, um circo chapa branca, financiado pelo regime Frágoso. (Coco de Roda e de embolada).

**Manifestação popular:**  
Coco de Roda e de Embolada

### ALDEIA DOS CARIGUARÍ

Situada na mata dos Taiacu, a Aldeia dos Cariguari é a maior floresta de Piranambuco, mas esse território está sofrendo com queimadas, mineração e desmatamentos.

Os guerreiros da tribo são muito habilidosos, mas insuficientes para conter o avanço do regime sobre o território sagrado.

**Manifestação popular:**  
Caboclinho e Bandas de Pifanos

# LITORAL

## ARRECIFE

Capital de Pernambuco, Arrecife foi inundada a séculos e posteriormente reconstruída em cima de pontes gigantes, que cruzam o rio Caramaíbe.

A desigualdade social é escancarada: sobrados coloniais em cima de pontes, contrastando com palafitas penduradas abaixo.

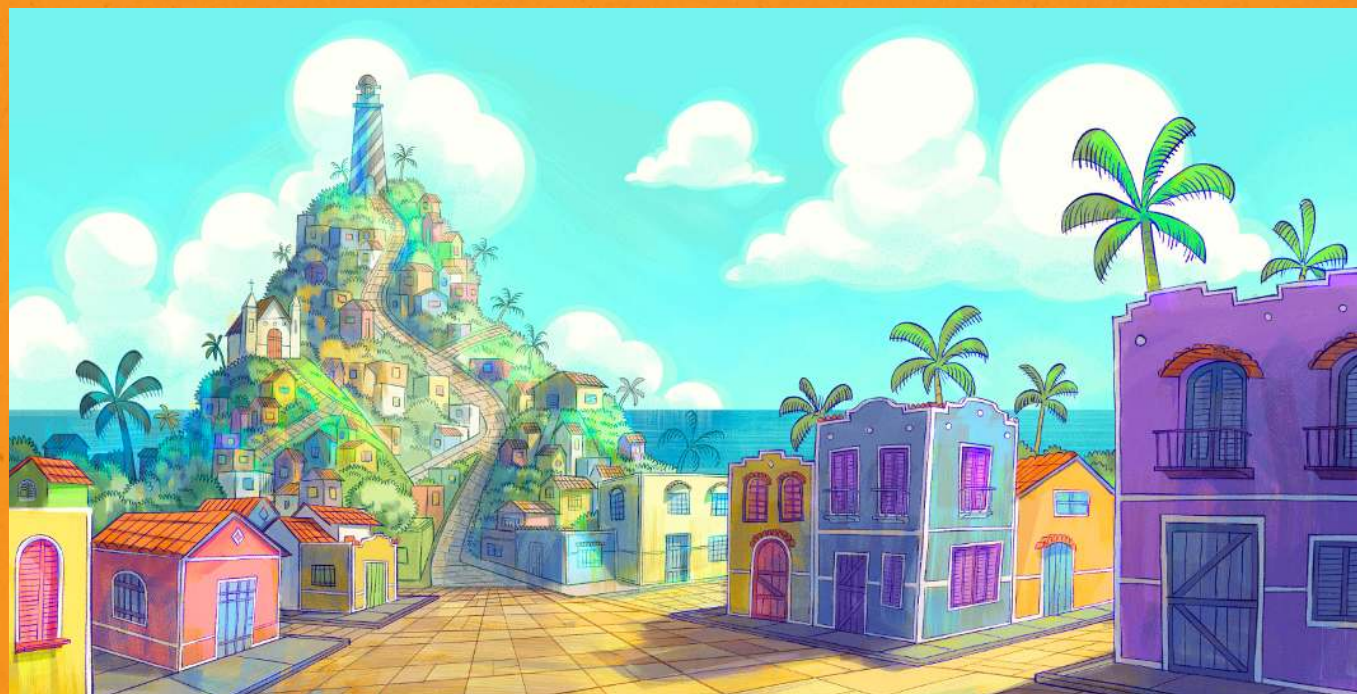
Lá, anualmente, acontece o grande Desfile Militar do Coroné Fragoso.

**Manifestação popular:** Maracatu e Mangue Beat

## MARIM DOS CAETÉS

Ilha independente, antiga colônia do Império Canaril. Governada pelo Calunga, o Homem das Zero Hora, responsável pela independência da ilha junto com o Caboclo Bastião, 20 anos atrás. Desde então, tem duas décadas que é Carnaval o ano inteiro na Ilha da Marim.

**Manifestação popular:** Frevo, Maracatu e Ciranda





# SERTÃO

## ARCO VELHO

Terra natal de Januário, local de muita poesia, berço de cantadores, repentistas e emboladores. O regime Fragoso sequestrou e lobotomizou os jovens da cidade, para incorporá-los ao seu exército.

### Manifestação popular:

Forró pé de serra, Xote, Xaxado e Baião

## SANTUÁRIO DO CABOCLO

Ambiente místico, um oásis no Sertão, cheio de segredos. Pedras imponentes e pinturas rupestres. É um local de cerimônias e rituais encantados dos Tuparurus, povos originários habitantes da região.

### Manifestação popular:

Toré

## ENGENHO FRAGOSO

O Engenho Fragoso se situa na Pedra do Urubu, região mais quente e inacessível do Sertão Piranambucano. O Engenho é uma fortaleza impenetrável, cercado por rochas imponentes, terreno acidentado e uma mata de espinhos fechada. Não existe acesso por terra.

### Manifestação (im)popular:

Marcha Militar

# EPISÓDIOS



## 1. A SEMENTE DO VENTO

Durante um espetáculo proibido de rabeça e dança, protagonizado por Mateu e pela Mula Manca, a Mula é levada por acidente pelo exército do Coroné Fragoso, que chega pra interromper tudo. Mateu e o cangaceiro Januário iniciam uma jornada para resgatá-la.

## 2. A TERRÍVEL LA URSA

Mateu e Januário seguem o rastro da Mula enquanto Fragoso tenta extrair o poder do cravo do caboclo, mesmo correndo o risco de matá-la. Em um circo dominado pelo regime, Mateu e Januário libertam La Ursa e partem para invadir o desfile de Fragoso em Arrecife.

## 3. O DESFILE DE CORONÉ FRAGOSO

Durante o grandioso desfile militar, Mateu tenta resgatar a Mula infiltrando-se no exército, descobrindo o perigo das máscaras que apagam identidades. A missão culmina em caos e destruição, marcando o início direto da guerra contra Fragoso.

## 4. OS GIGANTES DA MARIM

Após a explosão, o grupo é lançado em uma ilha onde a alegria do Carnaval contrasta com uma ameaça silenciosa de invasão. Mateu precisa lidar com a ideia de uma possível morte da Mula e a perseguição do regime que agora o identificou. O avanço de Fragoso se aproxima e transforma o paraíso em campo de batalha, obrigando eles a fugirem com a ajuda da Véia do Bambu.

## 5. OS GUERREIROS CARIGUARÍS

A Aldeia dos Cariguarí sofre com o processo de desmatamento e mineração. Na mata dos Taiaçu, a jovem Ymira apresenta a tribo pra Mateu. Ymira leva Mateu até a toca do Boitatá, que está sendo minerada pelo exército de Fragoso. Ela explica pra ele que quem olha pro Boitatá fica louco, igual ao Coroné Fragoso e que o bicho está perto de acordar novamente. O Pajé é sequestrado enquanto o bando expulsa os soldados da floresta. Ymira se alia ao bando de Mateu para acabar com o regime e resgatar a Mula e o Pajé.

## 6. O PLANO DE CAPITÃO BALBINO

O Pajé é usado para tentar retirar o cravo da testa da Mula. Fragoso convoca uma reunião e Balbino expõe os pontos fortes e fracos do bando. No caminho do Engenho Fragoso, o bando de Mateu reconstrói casas destruídas e ajuda o povo. Eles fogem da perseguição de Fragoso com ajuda do velho Hermito, pegam carona em uma Arara gigante, o Pau de Arara. O Major Bestafera executa o plano de Balbino e consegue separar Mateu do bando. Ao enfrentar o Bestafera, Mateu desperta um poder oculto, derrota o Major, mas desmaia em seguida.

## 7. O SANTUÁRIO DO CABOCLO

Separado do grupo e inconsciente, Mateu é levado por seres misteriosos até um ritual ancestral que o conecta diretamente ao espírito do Caboclo Bastião. O resto do bando chega nas terras de Fragoso e começa a planejar a invasão. A Mula enfraquece nas mãos do Coroné Fragoso, o Pajé é preso junto com Dra Dora. O encanto do Caboclo do Vento começa a despertar em Mateu, após um sonho com o Caboclo Bastião, ele descobre que é o escolhido. Fragoso descobre que o poder do Boitatá está dentro do cravo e que esse poder pode despertar a carcaça do Boitatá.

## 8. INVASÃO AO ENGENHO FRAGOSO

O bando se divide no Engenho Fragoso, desencadeando uma batalha caótica contra o exército. Ymira e Januário invadem a prisão, mas Ymira é controlada por uma das máscaras. Januário descobre que o filho de Ambrósio é mantido preso, obrigando Ambrósio a produzir máscaras sem parar. A Véia do Bambu e a La Ursa têm que passar por Balbino e a Quimera. Mateu entra no campo de batalha.

## 9. O RESGATE DA MULA MANCA

Com o resgate do filho de Ambrósio, as máscaras caem e o exército acorda. Mateu finalmente resgata a Mula, mas não cedo o bastante para evitar o despertar algo que ninguém estava preparado para enfrentar: o Coroné Fragoso despertou o terrível Boitatá. O confronto se intensifica e alianças inesperadas podem surgir no campo de batalha.

## 10. O CABOCLO DO VENTO

Mateu e seu bando enfrentam o invencível Boitatá após a queda de Fragoso e do seu exército. Nenhuma investida do bando é efetiva para enfraquecer o inimigo. Mateu é a única esperança.

Mateu consegue retirar o cravo da testa da Mula e se torna o novo Caboclo do Vento. Mas para enfrentar o inimigo, vai precisar ir além da sua força e entender a verdadeira natureza do Boitatá.



# PRÓXIMAS TEMPORADAS

*Mateu da Mula Manca é uma série com alto potencial de longevidade, sustentada pela riqueza e diversidade da cultura brasileira.*

O desejo de Mateu é tocar pelo mundo ao lado da Mula Manca, em um mundo sem opressão. Seu desejo é perpetuar a identidade e resistência cultural, bem como promover a justiça social.

Ao assumir o papel de Caboclo do Vento, sua missão se amplia pelo mundo. Agora, como protetor de um povo, Mateu passa a enfrentar ameaças cada vez maiores, levando a luta contra a opressão para todo o Império Canaril, dessa vez não contra um Coroné, mas sim contra todo reinado!

A jornada de Mateu é contínua e cada nova temporada apresenta uma nova região a ser explorada e defendida pelo novo Caboclo do Vento. Conflitos e expressões culturais distintas podem somar, novas músicas e estilos musicais. Sendo a amizade e a resistência, forças centrais da história.

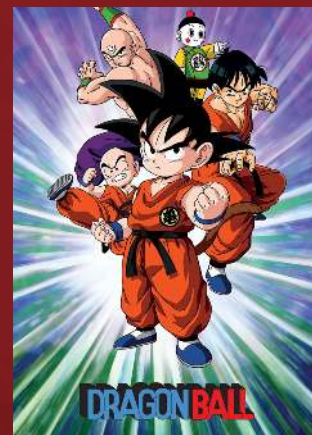
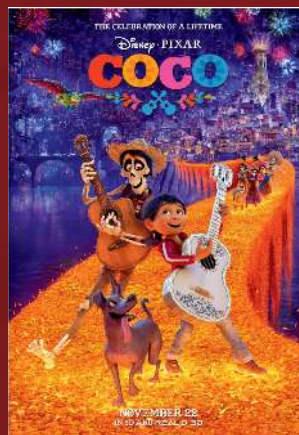
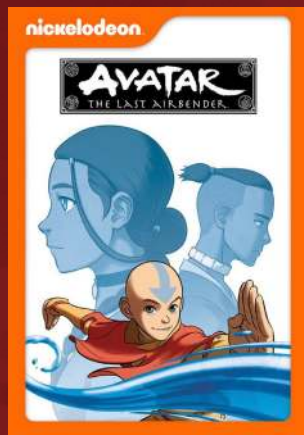
O universo da série ainda pode se desdobrar em spin offs, contando tanto o passado do Caboclo Bastião, quanto o futuro Caboclo do Vento, que vier a suceder Mateu.

# IDENTIDADE VISUAL

*A identidade visual da série combina elementos da cultura popular brasileira com uma abordagem gráfica contemporânea, buscando equilibrar fantasia, humor e aventura.*

A direção de arte valoriza cenários marcantes, personagens expressivos e um senso constante de descoberta, criando um universo rico em simbolismo e personalidade. O resultado é uma estética capaz de transitar entre o cotidiano e o fantástico com naturalidade, reforçando a dimensão mítica da narrativa sem perder o vínculo com suas raízes culturais.

# REFERÊNCIAS



# REFERÊNCIAS CULTURAIS





# Mateu da Mula Manca

**Rafael Valença**

Criador, Diretor e Roteirista-Chefe

**Bernardo Valença**

Roteirista-Chefe

**Yanê Montenegro**

Produtora

**Luisa Acetti**

Produtora Executiva

**Carol Vergolino**

Produtora Executiva

**Meton de Alencar**

Designer de Personagens e Diretor de Animação

**Gabriel Infante**

Artista de Desenvolvimento Visual

**Cibele Nogueira**

Designer da Bíblia do Projeto

**Chris Parentoni**

Coordenador de Produção